SHANGHAIEN

2 jours, à partir de 8 ans

Principe du jeu

Les tavernes du port de Shanghai ont bien mauvaise réputation. On raconte qu' un marin assez imprudent pour y boire quelques verres de trop risque fort de se réveiller, la tête un peu lourde, dans la cabine sordide d'un vieux cargo rouillé. Cette technique de recrutement pratiquée par des capitaines peu scrupuleux y a même trouvé son nom, le « Shanghaiage ». Dans ce jeu, le fameux capitaine Ramon « El Dado » rivalise avec Michael le terrible pour engager le meilleur équipage possible. Ils ont accepté de jouer cela aux dés – mais chacun sait que l'autre est aussi un fieffé tricheur.

Les joueurs tentent de recruter les meilleurs équipages de différentes nationalités. Tour après tour, ils assignent leurs dés aux différents « candidats ». Dès qu'un joueur passe son tour, les marins sont attribués, chacun recevant ceux sur lesquels il est le plus fort aux dés. Les cartes « triche» permettent de modifier les résultats du dé ou de recruter directement des marins. À l'issue de la partie, le joueur ayant le meilleur équipage de chaque nationalité marque autant de points que la valeur de l'équipage adverse dans la même nationalité.

Matériel

- **48 Cartes Taverne, dont:**

  40 cartes Marins
  cartes Marins (5 cartes de chacune des huit couleurs, de valeurs 1, 2, 3, 3, 4)

  8 cartes « Triche »

- **12 dés** (6 de la couleur de chaque joueur)
- **2 pions Capitaine** (1 de la couleur de chaque joueur)
- **1 livret de règles**

Mise en place

- Chaque joueur prend le **Capitaine** et les **6 dés** de la couleur de son choix.
- Les **cartes Taverne** sont mélangées et placées sur la table en une **pioche**, face cachée.
- Les **six premières cartes** de la pioche sont révélées et placées en une **rangée** sur la table, l'une à côté de l'autre. Cette rangée est la **Taverne**.
- Le joueur le plus brutal commence.

Déroulement de la partie

Une partie dure 8 manches. À la fin de chaque manche, les cartes de la taverne sont attribuées aux joueurs – les marins sont « shanghaiés ». Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, un joueur doit effectuer l'une des actions suivantes :

A. Lancer les dés et en placer un **ou bien**
B. Shanghai – fin de la manche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

A. Lancer les dés

S'il vous reste **au moins deux dés** dans votre réserve, vous pouvez choisir l'action « Lancer les dés ».

Lancez deux des **dés** qu'il vous reste, puis **choisissez-en un** et placez le sur la carte Taverne correspondante.

Il y a toujours six cartes dans la Taverne, et chaque carte correspond donc à une valeur de dé. La première carte de la rangée correspond au 1, la suivante au 2, et ainsi de suite. Le premier joueur de la manche décide à quelle extrémité de la rangée correspond le 1 et à quelle extrémité le 6.

Posez le dé choisi de votre côté de la carte correspondante, et remettez l'autre dé dans votre réserve.

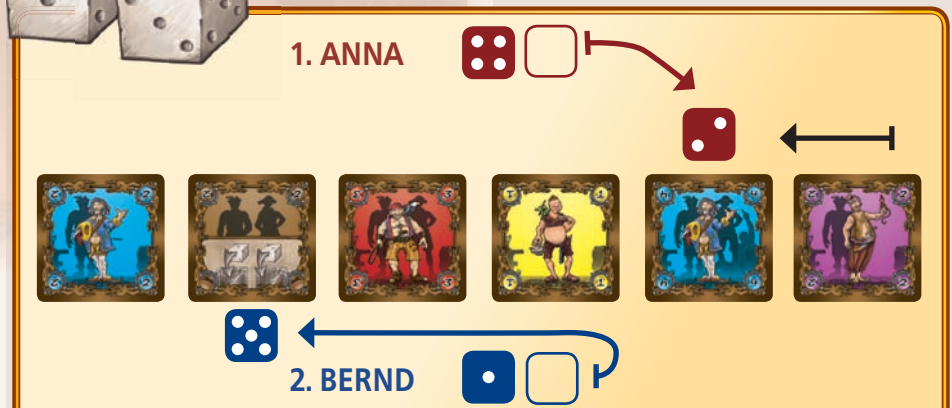
B. Shanghai

Cette action vous permet de **terminer la manche**, ce qui déclenche **l'attribution des cartes** de la taverne. Vous ne pouvez choisir cette action que si vous avez déjà **placé au moins deux dés** sur des cartes de la taverne. S'il ne vous reste qu'un seul dé dans votre réserve, vous devez impérativement choisir l'action « Shanghai ».

L'attribution des cartes se fait selon les règles suivantes:

- S'il n'y a **aucun dé** sur une carte, elle est retirée du jeu.
- S'il y a sur une carte des dés que **d'un seul joueur**, ce joueur prend la carte.
- S'il y a sur une carte des dés **des deux joueurs**, le joueur y ayant le plus grand nombre de dés prend la carte.
- Si les deux joueurs ont sur une carte **le même nombre de dés**, alors le joueur dont les dés sur les deux cartes voisines ont la valeur totale la plus élevée prend la carte. En cas d'égalité, la carte est retirée du jeu.

  Note: Les cartes situées aux deux extrémités de la taverne n'ont qu'une seule carte voisine.



Exemple: *Anna commence la manche et obtient un 2 et un 4. Elle décide de mettre le 2 sur la deuxième carte de la taverne en partant de sa gauche. En faisant cela, elle décide de la valeur de dé attribuée à chaque carte pour cette manche. Bernd lance ensuite deux dés et obtient un 1 et un 5. Il décide de placer le 5, sur la cinquième carte en partant de la gauche d'Anna.*

Important: C'est le joueur qui a choisi « Shanghai » qui donne aux deux joueurs les cartes taverne. Cela permet de se rappeler qui a terminé la manche, l'autre joueur devant commencer la manche suivante.

Placez les cartes marin que vous recrutez face visible devant vous, en prenant soin de laisser la valeur de toutes les cartes clairement visible.

Chaque couleur correspond à une nationalité:
Rouge – Américains, Bleu pale – Français,
Bleu sombre – Allemands, Jaune – Chinois, Orange – Hollandais,
Mauve –Turcs, Vert – Espagnols, Gris – Italiens.

Lorsque vous prenez une carte « Triche », placez-la face visible, séparée de vos autres cartes.

Fin de la manche

La manche est terminée lorsque les 6 cartes taverne ont été attribuées ou retirées du jeu. Les joueurs reprennent leurs dés et le joueur qui a terminé la manche pioche six nouvelles cartes taverne. L'autre joueur commence la manche suivante.

Triche

Vous pouvez jouer **une, et une seule, carte « Triche »** par manche. Pour noter que vous avez déjà joué une carte Triche, placez votre pion Capitaine à côté de la première carte de la taverne. Vous récupèrerez votre Capitaine à la fin de la manche.

Vous pouvez jouer une carte triche **immédiatement après avoir lancé les dés**. Vous devez alors choisir l'un des deux effets possibles de la carte. Une carte triche gagnée à la dernière manche ne peut donc pas être jouée pour produire effet.

2 marins

Ajoutez la carte à vos marins d'une nationalité quelconque. Cette carte est un marin joker de valeur 2 – elle compte comme un marin de valeur 2 de la nationalité des marins auxquels vous l'ajoutez.

Important: Cette carte doit toujours être ajoutée à au moins un marin afin de déterminer sa nationalité. Elle ne peut en aucun cas compter pour une nationalité de laquelle vous n'avez aucun marin.

Note: Si vous utilisez cette carte comme un joker, placez là, à demi visible, sous vos cartes marin de la nationalité choisie. Elle devient un marin de cette nationalité et le restera jusqu'à la fin de la partie. Vous ne pouvez plus utiliser l'autre effet de la carte.

Exemple: *Anna a placé 2, 2, 3, 6, 6 et Bernd 3, 4, 5, 6, 6. La première carte est retirée du jeu. Anna prend la deuxième carte car elle est la seule à y avoir placé des dés. Les deux joueurs ont placé un dé sur la troisième carte. Les dés d'Anna sur les cartes voisines ont une valeur totale de 4 (2 x 2), tout comme ceux de Bernd (1 x 4), et la carte est donc retirée du jeu. Bernd prend les quatrième et cinquième cartes, sur lesquelles il est seul à avoir placé des dés. Les deux joueurs ont placé deux dés sur la sixième carte ; Bernd prend cette carte car ses dés sur les cartes voisines (il n'y en a qu'une ici) ont une valeur totale de 5, et ceux d'Anna une valeur de 0. C'est une manche plutôt réussie pour Bernd.*

Dé +/-1
Vous pouvez ajouter ou enlever 1 au résultat de l'un des deux dés que vous venez de lancer. La carte est ensuite retirée du jeu.
Note: Vous ne pouvez pas modifier un résultat de dé pour dépasser 6 ou passer en dessous de 1.

Placez les deux dés
Vous pouvez placer sur leurs cartes respectives les deux dés que vous venez de lancer. La carte est ensuite retirée du jeu.

Relance
Vous pouvez relancer les dés. Vous devrez ensuite choisir l'un des deux dés et le placer sur une carte de la taverne. Le second jet de dé est définitif, et vous ne pouvez donc pas changer d'avis pour revenir au premier ! La carte est ensuite retirée du jeu.

Fin de la partie

La partie se termine après la huitième manche. La taverne est vide et la pioche épuisée. On passe au calcul des scores.

Score

Pour chaque nationalité, les joueurs comparent la force totale des marins qu'ils ont recrutés.

- Si les deux joueurs ont des marins d'une nationalité, le joueur dont les marins ont **la force totale la plus élevée** défausse des marins et reçoit ceux de son adversaire.

  En cas d'égalité, tous les marins de cette nationalité sont défaussés.

- Si un joueur est **seul** à avoir des marins d'une nationalité, il les conserve.

Chaque joueur calcule ensuite la **force totale** de ses marins, à laquelle il ajoute **1 point** pour chaque **carte triche** non utilisée.

Le joueur ayant le score finale le plus élevé est vainqueur.

Couleur	Anna	Bernd
	3, Joker (2), Joker(2)	–
	1, 4	2, 3
	1, 2, 3	3, 4
	1	3, 3, 4
	–	Joker placez les deux dés

Example: *Bernd n'ayant pas d'Espagnols (vert), Anna garde les siens. Les deux groupes de Français ont la même valeur et sont donc défaussés. Bernd a le meilleur équipage américain (rouge) et le meilleur équipage chinois (jaune). Il défausse donc ses marins américains et chinois et reçoit ceux d'Anna. Anna termine avec 7 points (Espagnols), et Bernd gagne la partie avec 8 points : 6 (Américains) + 1 (Chinois- + 1 (Triche).*

Les auteurs et l'éditeur tiennent à remercier les nombreux testeurs pour leur patience et la pertinence de leurs commentaires.

Auteus: **Roman Pelek et Michael Schacht – www.michaelschacht.net**

Illustration & mise en page: **Christian Fiore Das Format Werbeagentur | www.das-format.de**

Traduction: **Bruno Faidutti**

©2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Made in Germany.

www.abacusspiele.de